



REKAYASA PERANGKAT LUNAK



Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) adalah Jurusan yang mempelajari cara pengembangan perangkat lunak termasuk pembuatan, pemeliharaan, manajemen organisasi pengembangan perangkat lunak dan manajemen kualitas.

Intinya RPL tidak jauh dari 3 hal yaitu : Coding, Design dan Algoritma.

Jurusan RPL saat ini sedang banyak diminati seiring dengan teknologi digital dan internet yang terus berkembang. **Lulusan RPL memiliki peluang kerja yang cukup besar dan beragam** seperti; *Developer IT, Programmer, Database Engineer, Web Engineer, Game Developer, Data Communication Engineer*, yang juga bisa dijadikan peluang Wirausaha lulusan jurusan ini dengan menjadi konsultan atau *freelancer* bidang pekerjaan diatas.

Oleh karena itu, ketika lulus dari jurusan RPL nantinya, akan memiliki peluang kerja yang cukup banyak. Bahkan setiap perusahaan apapun pasti membutuhkan ahli IT atau ahli komputer untuk menangani sistem komputer di perusahaan mereka. Jurusan RPL juga akan membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.



SMK TRI DHARMA 2 BOGOR

STATUS TERAKREDITASI - A



PENDAFTARAN
DIBUKA
JANUARI
2022

PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU THN. PELAJARAN 2022/2023

KOMPETENSI KEAHLIAN/JURUSAN :

BISNIS DAN MANAJEMEN

1. Akuntansi dan Keuangan Lembaga
2. Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran
3. Bisnis Daring dan Pemasaran

TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

1. Multimedia
2. Rekayasa Perangkat Lunak



ADMINISTRASI :

DANA SUMBANGAN PENDIDIKAN (DSP) :

- **Rp 1.600.000,- (Bisnis Dan Manajemen)**
 1. Angsuran Ke-1 Rp 900.000,-
 2. Angsuran Ke-2 Rp 700.000,- (Dapat diangsur selama 3 bulan)
- **Rp 1.750.000,- (Multimedia)**
- **Rp 1.600.000,- (Rekayasa Perangkat Lunak)**

**SISWA AKAN MENDAPATKAN
1 BUAH KAOS OLAHRAGA**



TEMPAT PENDAFTARAN :

- Jl. Raya Kebon Pedes No. 25, Kota Bogor - Jawa Barat
Telp. 0251-8379960/Fax. 0251-8320336
- Jl. Raya K.H. Sholeh Iskandar No. 5, Kota Bogor - Jawa Barat
Telp. 0251-8339494/Fax. 0251-8352843

0821-1002-2827

smktridharma2official

smktd2bgr@gmail.com

Http://smktridharma2.sch.id

PENDAFTARAN ONLINE :
<http://bit.ly/ppdbsmktd2bogor>



PERSYARATAN :

1. Pria/Wanita WNI memiliki STTB/Ijazah SMP/MTs (SMP) sederajat.
2. Usia Maksimal 20 tahun.
3. Berbadan sehat dibuktikan dengan Surat Keterangan dari Dokter.
4. Berkelakuan Baik dibuktikan dengan Surat Keterangan dari Sekolah Asal (Bagi lulusan Tahun Pelajaran 2020/2021 atau sebelumnya, Surat Keterangan dari Kepolisian).
5. Menyerahkan pas Photo Hitam-Putih terbaru ukuran : (3 x 4 cm = 3 lembar) dan (2 x 3 cm = 3 lembar)
6. Mengisi Formulir Pendaftaran Siswa Baru.
7. Syarat-syarat lainnya dan Informasi lebih lanjut dapat menghubungi langsung dengan Panitia Penerimaan Siswa Baru

FASILITAS :

- Gedung Milik Sendiri
- Lab. Komputer + Internet
- Lab. Komputer Multimedia
- Lab. Komputer Akuntansi
- Lab. Komputer Sekretaris
- Lab. Bahasa
- Lab. Pemasaran
- Pusat Sumber Belajar TIK
- Lapangan Olahraga
- Perpustakaan
- Ruang Kesenian
- Mushola
- Ruang Eskul UKS
- Ruang Eskul OSIS
- Ruang Eskul PMR
- Ruang Eskul Multimedia Club
- Ruang Eskul Adm.
- Perkantoran Club
- Ruang Eskul Pramuka
- Ruang Eskul Adiwiyata
- Kantin
- Wifi Internet Gratis
- Dan Fasilitas Lainnya

STAF PENGAJAR :

Guru-Guru Berpengalaman dan Profesional Berpendidikan Sarjana (S1-S2)



AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA

Jurusan ini bertujuan menghasilkan tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan bidang akuntansi dan dapat bekerja di dunia usaha dan industri atau di perusahaan dalam bidang keuangan seperti Staff Akuntan, Kasir, *Teller Bank*, Staff Inkaso, *Credit Analyst*, *Internal Auditor* dll.

Peluang usaha menjadi seorang Wirausahawan sebagai Pengajar bimbel atau akuntan pendidik, *Freelance Audit*, serta Manajemen Keuangan. Karena siswa telah dibekali ilmu manajemen keuangan atau tata cara mengelola keuangan yang baik dan benar dalam pengelolaan usaha.

Bidang Keahlian meliputi:

1. Mampu membuat laporan keuangan: neraca, perubahan modal, dan laba rugi.
2. Menguasai akuntansi perusahaan dagang dan jasa, penjurnalan baik khusus dan umum ke dalam buku besar.
3. Mampu membuat neraca lajur, menghitung harga pokok, perhitungan dalam persediaan barang dagangan FIFO dan LIFO, menguasai akuntansi perbankan, mengoperasikan Komputerisasi Akuntansi (MYOB).
4. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.



OTOMATISASI DAN TATA KELOLA PERKANTORAN

Tujuan Kompetensi Keterampilan Menghasilkan lulusan yang berkarakter, siap kerja, memiliki pengetahuan dan keterampilan serta kompeten dalam otomasi tata kelola kepegawaian, pengelolaan keuangan, pengelolaan sarana dan prasarana kantor, kehumasan dan protokoler, serta pengelolaan kearsipan.

Bidang Keahlian meliputi:

1. Menguasai aplikasi Microsoft Office dengan baik sehingga dapat menyelesaikan pekerjaan kantor dengan cepat dan tepat.
2. Menghasilkan surat dinas dan surat bisnis dalam bahasa Indonesia maupun Inggris serta menguasai Kearsipan yang Praktis dan siap kerja.
3. Mampu melaksanakan kesekretarian pada umumnya baik instansi pemerintah maupun swasta serta melaksanakan kegiatan bidang kerja yang berhubungan dengan Administrasi Perkantoran.
4. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.



BISNIS DARING DAN PEMASARAN



Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) Adalah sebuah jurusan di SMK yang mempelajari dasar-dasar kemampuan dan keilmuan menjadi seorang marketing, baik itu marketing secara konvensional maupun melalui media daring (*online/internet*).

Peluang Kerja jurusan ini sangat banyak dan dibutuhkan misalnya Pramuniaga, Administrasi Gudang, Supervisor Pemasaran, Digital Marketing Staff, Kasir, *Tele Marketer* dan sebagainya.

Beberapa wirausaha yang bisa diciptakan oleh lulusan dari Kompetensi Keahlian BDP ini antara lain : *Bisnis Daring/Online, Retail, Distributor, Entrepreneur, Reseller, Dropshipper* dan lain-lainnya.

Di kompetensi keahlian BDP siswa akan mempelajari bagaimana strategi pasar, kewirausahaan dan membaca peluang di dunia bisnis, serta membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.



MULTIMEDIA



Multimedia merupakan kompetensi keahlian yang mempelajari tentang kompetensi siswa di bidang multimedia. Multimedia merupakan kombinasi teks, gambar, animasi, seni, dilengkapi audio video yang di komunikasikan atau disampaikan baik melalui komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital lain.

Beberapa jenis pekerjaan bagi lulusan jurusan multimedia diantaranya; Grafis Designer, *Illustrator 2D*, *Web Designer*, *Photografer*, *Animator 2D/3D*, *Video Editor*, *Kru Film Maker*, Pekerjaan di Stasiun TV, Pekerjaan di Industri Kreatif, *Kameraman*, *Periklanan*, *Digital Printing* dan sebagainya.

Peluang Wirausaha lulusan Multimedia seperti, *Studio Foto*, *Percetakan*, *Jasa Video Shooting*, *Content Creator*, *Jasa Pembuatan Website*, *Youtuber*.

Tujuan Kompetensi Keahlian Multimedia adalah :

1. Mengembangkan citra dan animasi digital dan web interaktif.
2. Menghasilkan karya audio visual yang berkualitas.
3. Mengembangkan aplikasi multimedia interaktif.
4. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.